

DAFTAR PUSTAKA

- Amany , D., & Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J*, 48-55.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf. *Jurnal Sainsmat*, 47-57.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*.
- Churchil, D. (2007). Towards a useful classification of learning objects. *Educational Technology Research and Development*, 479–497.
- Darmayani, S., Hidana, R., Sa'diyah, A., Isrianti, P. L., Hidayati, Jumiarni, D., . . . Gultom, V. D. (2021). *BIOTEKNOLOGI TEORI DAN APLIKASI*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Dennis, A., Wixom , B. H., & Tegarden, D. (2015). *System Analysis & Design A n O bject -O riented A pproach with UML*. Hoboken, NJ: Permissions Department.
- Efendi, Y., H, T. W., & Khoirunnisa, E. (2016). PENERAPAN TEKNOLOGI AR (AUGMENTED REALITY) PADA PEMBELAJARAN ENERGI ANGIN KELAS IV SD DI RUMAH PINTAR AL-BAROKAH. *Jurnal Sistem Informasi*, 29-47.
- Efendi, Y., H, T. W., & Khoirunnisa, E. (2016). PENERAPAN TEKNOLOGI AR (AUGMENTED REALITY) PADA PEMBELAJARAN ENERGI ANGIN KELAS IV SD DI RUMAH PINTAR AL-BAROKAH. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 29-47.
- Efendi, Y., H, T. W., & Khoirunnisa, E. (2016). PENERAPAN TEKNOLOGI AR (AUGMENTED REALITY) PADA PEMBELAJARAN ENERGI ANGIN KELAS IV SD DI RUMAH PINTAR AL-BAROKAH. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 29-47.

- Efendi, Y., H, T. W., & Khoirunnisa, E. (2016). PENERAPAN TEKNOLOGI AR (AUGMENTED REALITY) PADA PEMBELAJARAN ENERGI ANGIN KELAS IV SD DI RUMAH PINTAR AL-BAROKAH. *Jurnal Sistem Informasi*, 29-47.
- Ekayani, N. L. (2017). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA.
- Fakhri, J. (2010). SAINS DAN TEKNOLOGI DALAM AL-QUR'AN DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *TA'DIB*, 122-141.
- H, L., & H. B, K. (2009). Covering code behavior on input validation in functional testing. *Information and Software Technology*, 546–553.
- Hadi, A. (2021). PENGETAHUAN MAHASISWA BIOLOGI MENGENAI PENERAPAN BIOTEKNOLOGI REKAYASA GENETIKA DITINJAU DARI PERSPEKTIF ISLAM. *Journal of Islamic Educatioan*, 209-224.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hamzah, S. H. (t.thn.). *Petunjuk Alquran Tentang Belajar Dan Pembelajaran*.
- Haqiqi, A. K. (2018). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR IPA SISWA SMP KOTA SEMARANG. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 37-43.
- Haryanti, S. (2012). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Accelerating the world's research*, 11-26.
- Hermawan, A. (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN MENURUT AL-GHAZALI. *JURNAL QATHRUNÁ*.
- Herwin. (2014). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING PADA MATA PELAJARAN IPS EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII B MTsN WATAMPONE KECAMATAN TANETE RIATTANGN KABUPATEN BONE. *Jurnal Pendidikan MIPA*.

- Jamaludin, A. (2017). PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA PT.KAHO INDAH CITRA GARMENT JAKARTA. *Journal of Applied Business and Economics*, 161-169.
- Jarjis, M., Stephanie, W. J., Riyanta, D., Mandasari, R. I., & Pudjoatmodjo, B. (2018). Sholatku : Aplikasi Pengenalan Sholat Sunnah Untuk Anak-anak Berbasis Augmented Reality. *e-Proceeding of Applied Science*, 714-721.
- Jannah, R. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Kosasi, S. (2018). Perancangan Prototipe Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Menggunakan Mobile Device. *Jatsi*, 175-187.
- Kurniawan, D. (2018, Mei 09). *SlidePlayer*. Diambil kembali dari slideplayer web site: <https://slideplayer.info/slide/14117644/>
- M, T., Azkiya, H., & Sari, S. G. (2017). Problems Faced by the Teacher in Maximizing the Use of Learning Media in Padang. *AL-Ta'LIM JOURNAL*, 60-66.
- Muftisany, H. (2015, November 27). *Republika*. Diambil kembali dari Republika.co.id: <https://www.republika.co.id/berita/nyggg68/rekayasa-genetika-bolehkah>
- Munirah. (2016). PETUNJUK ALQURAN TENTANG BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *LENTERA PENDIDIKAN*, 42-51.
- Mustaqim, I., & Nanang, K. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*.
- N, B. (2009). International Standards for usability should be more widely used. *Journal of Usability Studies*.
- N. S. H. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press.
- Nugroho, E. D., & Rahayu, D. A. (2018). *Pengantar Bioteknologi: (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.

- Pakadang, D. (2013). EVALUASI PENERAPAN SISTEM PENGENDALIAN INTERN PENERIMAAN KAS PADA RUMAH SAKIT GUNUNG MARIA DI TOMOHON. *Jurnal EMBA*, 213-223.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 333-352.
- Pito, A. H. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 97-117.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi* , 49-53.
- Purbosari, P. M. (2016). PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK MEMBUAT ENSIKLOPEDIA ILMUPENGETAHUAN ALAM (IPA) UNTUK MENINGKATKAN ACADEMIC SKILL PADA MAHASISWA. *Scholaria*, 231-238.
- Rohani, A. (1997). Media Instruksional Edukatif. *Renika Cipta*.
- Salamah, U., & Khasanah, F. N. (2017). Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 35-46.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* , 163-172.
- Senduk, E. P., Sinsuw, A. A., & Karouw, S. D. (2016). M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *E-Journal Teknik Informatika*, 1-5.
- Shihab, Q. (t.thn.). *tafsirQ*. Diambil kembali dari tafsirQ: <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-31#tafsir-quraish-shihab>

- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 113-121.
- Sugiono. (2009). *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeth.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuanlitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprianto. (2017). *Modul Mata Kuliah Bioteknologi Pangan (IBT 421)*. Universitas Esa Unggul.
- TafsirQ. (2015, April 21). *Tafsir Al-Quran Online*. Diambil kembali dari <https://tafsirq.com/16-an-nahl/ayat-125#tafsir-quraish-shihab>
- Unsunidhal, L., Mahmud, A., Mariyana, R., Ramdhini, R. N., Jannah, R., Tania, P. O., . . . Megasari, A. L. (2021). *Genetika dan Biologi Reproduksi*. Yayasan Kita Menulis.
- Utami, M., Pahrizal, & Bahtiar, A. (2021). m-IPA: Aplikasi Pembelajaran Dasar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Augmented Reality. *JUSIBI (JURNAL SISTEM INFORMASI DAN E-BISNIS)*.
- Wening, L. M. (t.thn.). *direktorat pendidikan & pembinaan agama islam*. Diambil kembali dari dppai.uui.ac.id: <https://dppai.uui.ac.id/pandangan-islam-tentang-teknologi-dan-pemanfaatan-media-sosial/>
- Wenthe, D. C., Pranatawijaya, H. V., & Putra, P. B. (2021). APLIKASI PENGENALAN OBJEK UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 80-96.
- Yuliantoro, M. N. (2017). *Pemanfaatan Sel Punca Embrionik dalam Pengembangan Bioteknologi Menurut Pandangan Hukum Islam*. D.I. Yogyakarta: Lintas Nalar, CV.
- Yuwono, T. (2016). *Bioteknologi Pertanian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- Zubaidah, S., Mahanal, S., Yuliati, L., Dasna, I. W., Pangestuti, A. A., Puspitasari, D. R., . . . Sholihah, M. (2018). *ILMU PENGETAHUAN ALAM*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zulfiani, & Juanengsih, N. (2013). *BIOTEKNOLOGI*. Ciputat: UIN Jakarta Press.
- Zulpadly, Harahap2, F., & Edi, S. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Materi Bioteknologi SMA Negeri SeKabupaten Rokan Hilir . *Jurnal Pendidikan Biologi*, 242-248.